

## PERANCANGAN SIGN SYSTEM PENDAKIAN TAMAN NASIONAL GUNUNG RINJANI VIA TOREAN LOMBOK UTARA

Agus Salim

[123.rewo.ndolo.123@gmail.com](mailto:123.rewo.ndolo.123@gmail.com)

Universitas Bumigora Mataram

### ABSTRAK

Gunung Rinjani memiliki ketinggian 3.726 meter di atas permukaan laut, merupakan puncak gunung api tertinggi kedua di Indonesia, memiliki enam jalur resmi salah satunya yaitu jalur torean yang terletak di Desa Loloan, Kecamatan Bayan, Kabupaten Lombok Utara, Provinsi Nusa Tenggara Barat, diresmikan pada tahun 2021. Memiliki banyak daya tarik yang unik Pendaki akan melalui hutan kelola masyarakat, ojek gunung, hutan rimbun, birisan angka, batu beleq, air terjun, camp kebun jeruk, tebing-tebing terjal, lembah, pertemuan dua aliran sungai belerang dan sungai air tawar terdapat juga sumber air panas alami, termasuk yang mengalir di dalam gua susu dan terhubung dengan jalur lain di danau segara anak. Salah satu pemandangan utama di jalur ini adalah Air Terjun Penimbungan. Akan tetapi jalur torean masih minim akan tanda atau sign system sepanjang jalurnya. Keterbatasan sign system di jalur ini sering kali menyebabkan kebingungan bagi pendaki dalam bernavigasi, mengenali spot-spot penting dan memahami aturan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang sign system taman nasional gunung rinjani jalur torean yang efektif guna meningkatkan keselamatan dan kenyamanan pendaki di jalur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah design thinking. Metode design thinking berdasarkan pemaparan Kelley dan Brown dalam (Lazuardi & Sukoco, 2019), design thinking merupakan pendekatan yang menempatkan manusia sebagai pusat dalam menciptakan inovasi. Pendekatan ini meliputi observasi langsung di lapangan, analisis kebutuhan pengguna, serta pengujian desain melalui penyebaran kuesioner kepada pendaki. Hasil dari penelitian ini yaitu mengasilkan rancangan Sign system yang lengkap yaitu Direction Sign, Informational Sign, Orientational Sign, Identificational Sign, dan Statutory Regulatory Sign. Guna Membantu pendaki dalam navigasi jalur, meningkatkan keselamatan dan menyampaikan informasi dengan jelas maupun lengkap sehingga desain ini mencerminkan budaya dan identitas gunung rinjani jalur torean.

**Kata Kunci:** Sign System, Jalur Torean, Gunung Rinjani, Signage.

### ABSTRACT

*Mount Rinjani has an altitude of 3,726 meters above sea level, is the second highest volcanic peak in Indonesia, has six official routes, one of which is the torean path located in Loloan Village, Bayan District, North Lombok Regency, West Nusa Tenggara Province, inaugurated in 2021. Climbers will go through community-managed forests, mountain motorcycle taxis, lush forests, jackfruit birisan, beleq rocks, waterfalls, orange grove camps, steep cliffs, valleys, the confluence of two streams of sulfur rivers and freshwater rivers there are also natural hot springs, including those that flow in the milk cave and are connected to other paths in Lake Segara Anak. One of the main sights on this route is Penimbungan Waterfall. However, the torean line still lacks signs or sign systems along the route. The limitations of the sign system on this route often cause confusion for climbers in navigating, recognizing important spots and understanding the existing rules. This research aims to overcome this problem by designing an effective sign system for Mount Rinjani National Park on the torean trail to improve the safety and comfort of climbers on the trail. The method used in this study is design thinking. The design thinking method is based on Kelley and Brown's presentation in (Lazuardi & Sukoco, 2019), design thinking is an approach that puts humans at the center in creating innovation. This approach includes direct observation in the field, analysis of user needs, and design testing through the distribution of questionnaires to climbers. The result of this research is to produce a complete Sign system design, namely Direction Sign, Informational Sign, Orientational Sign, Identificational Sign, and Statutory Regulatory Sign. In order to assist climbers in navigating the path, improve safety and convey information clearly and completely so that this*

*design reflects the culture and identity of Mount Rinjani on the torean path.*

**Keywords:** *Sign System, Torean Line, Mount Rinjani, Signage.*

## **PENDAHULUAN**

Taman Nasional Gunung Rinjani (TNGR) adalah taman nasional yang terletak di Pulau Lombok, Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. TNGR awalnya ditetapkan sebagai Suaka Margasatwa oleh Gubernur Hindia Belanda pada tahun 1941. Statusnya kemudian diubah menjadi taman nasional pada tahun 1990 melalui Surat Keputusan Menteri Kehutanan No. 448/Menhut-VI/1990, dengan luas sekitar 41.330 hektar. TNGR memiliki peran penting dalam pengelolaan berbagai zona, seperti zona inti, zona rimba, zona rehabilitasi, zona tradisional, zona khusus, zona religi, dan zona pemanfaatan (rinjanationalpark.id, 2024).

Gunung Rinjani merupakan bagian dari Taman Nasional Gunung Rinjani masuk kedalam zona pemanfaatan. Terkenal dengan ekosistemnya yang beragam, mulai dari hutan hujan tropis dataran rendah hingga sabana dataran tinggi. Hutan di sekitar gunung ini menyediakan habitat bagi berbagai spesies flora dan fauna, menjadikannya kawasan penting bagi konservasi keanekaragaman hayati. Gunung Rinjani telah diakui sebagai bagian dari Jaringan Geopark Global UNESCO, yang menunjukkan pentingnya kawasan tersebut dari sudut pandang geologi dan ekologi (Unesco.org, 2018). Gunung Rinjani juga merupakan bagian dari Cincin Api Pasifik Pacific Ring of Fire dan memiliki catatan sejarah letusan yang cukup aktif (Kanata, 2020).

Gunung Rinjani memiliki ketinggian 3.726 meter di atas permukaan laut, adalah puncak gunung api tertinggi kedua di Indonesia dengan pemandangan alam yang luar biasa (Kanata, 2020). Pendaki dapat menikmati keindahan Danau Segara Anak, sebuah danau vulkanik yang terletak di kaldera (sekitar 2.010 meter di atas permukaan laut) dengan kedalaman sekitar 230 Meter dan bentuk bulan sabit yang luasnya sekitar 1.100 hektar. Di tengah danau ini berdiri Gunung Baru Jari, gunung vulkanik aktif yang mencapai ketinggian sekitar 2.376 meter di atas permukaan laut. Terdapat enam jalur pendakian resmi seperti Sembalun, Aik Berik, Senaru, Timbanuh, Tete Batu, dan Torean, yang masing-masing menawarkan pengalaman unik, mulai dari trek yang landai hingga medan yang terjal dan menantang (Novianti, 2021).

Jalur pendakian via Torean merupakan jalur yang terhubung dengan jalur pendakian lainnya seperti sembalun dan senaru di danau segara anak. Terletak di Desa Loloan, Kecamatan Bayan, Kabupaten Lombok Utara, Provinsi Nusa Tenggara Barat, diresmikan pada tahun 2021 dan menawarkan pengalaman pendakian yang unik. Jalur ini menawarkan tantangan tersendiri dan berbagai daya tarik menarik sepanjang perjalanan. Pendaki akan melalui hutan yang rimbun, tebing-tebing terjal, lembah-lembah, sungai yang jernih, serta air terjun yang memukau. Selain itu, terdapat juga sumber air panas alami, termasuk yang mengalir di dalam gua-gua. Salah satu pemandangan utama di jalur ini adalah Air Terjun Penimbungan. Jalur ini memberikan suasana alam yang lebih damai dan alami, menjadikannya pilihan ideal bagi pendaki yang ingin merasakan ketenangan alam (Novianti, 2021). Akan tetapi jalur torean torean masih minim sign system atau petunjuk arah sepanjang jalurnya.

Pendakian membutuhkan tanda petunjuk arah untuk memastikan keselamatan dan mencegah tersesat (Fawaid, 2019). Informasi tanda juga penting untuk mengetahui informasi jalur yang akan dilalui dan jarak ke pos berikutnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Fauzi selaku Guide Gunung Rinjani - Mei 2024, mengatakan bahwa sering kali terjadi Pendaki yang kebingungan bernavigasi dan mencari informasi di jalur pendaki via Torean, karena kurangnya papan informasi. Hanya terdapat tanda informasi

daerah rawan kebakaran dan beberapa petunjuk arah yang mulai rusak. Torean khususnya, memiliki banyak cabang seperti menuju puncak melalui via Sembalun, via Senaru, mata air, beberapa air panas, dan menuju beberapa goa. Masih terjadi beberapa kasus kecelakaan yang dialami pendaki saat melewati jalur Gunung Rinjani melalui Torean. Pendaki asal Jakarta terperosok tepat di jalur Coplo Julat di tengah jalur Torean Gunung Rinjani dan harus di evakuasi (I Gusti Ketut, 2022). Pada Selasa (31/10/2023) Lalu Muhammad Hafizin (59), seorang pendaki asal Desa Sukadana, Lombok Timur, ditemukan meninggal dunia dalam kondisi terjepit di Goa Susu (Firmansyah, 2023). Untuk mengurangi resiko kecelakaan dan kebingungan pendaki dalam memilih jalur, diperlukan tanda informasi atau sistem penunjuk arah yang disebut sign system.

Sign system merupakan alat bantu yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan berbagai ruang, termasuk ruang publik, gedung, perkantoran, sekolah, dan sebagainya. Fungsi sign system meliputi memberikan informasi, memberikan petunjuk arah, serta berperan sebagai perangkat keselamatan publik yang mencakup larangan dan peringatan. Tanpa adanya sign system orang akan mengalami kesulitan dalam menentukan arah tujuan mereka. Keberadaan sign system sangat penting karena memiliki peran yang sangat vital dalam membantu dan mempermudah orang dalam memahami informasi yang tersedia (Sumbo Tinarbuko: 2012, h. 12). Sign System bisa ditemukan dimana saja karena keberadaannya sangatlah penting sebagai penunjuk. Oleh karena itu, Taman Nasional Gunung Rinjani jalur pendakian via Torean sangatlah membutuhkan sign system yang lengkap, bertujuan agar pendaki mudah bernavigasi, mendapatkan informasi dan menambah fasilitas Gunung Rinjani.

Bedasarkan latar belakang diatas, maka perancang ingin membuat penelitian dengan judul “PERANCANGAN SIGN SYSTEM PENDAKIAN TAMAN NASIONAL GUNUNG RINJANI VIA TOREAN LOMBOK UTARA”.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan fenomena kebutuhan dan efektivitas desain sign system di Jalur Torean secara mendalam. Penelitian ini menitikberatkan pada eksplorasi pengalaman pengguna, khususnya para pendaki, dengan memanfaatkan berbagai sumber data seperti observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Fokus utamanya adalah memahami secara utuh konteks, tantangan, serta kebutuhan para pendaki dalam menjelajahi jalur pendakian yang cukup ekstrem dan minim informasi visual penunjuk arah.

Metode yang digunakan adalah design thinking, yaitu pendekatan yang berpusat pada manusia (user-centered), dengan lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap empathize dilakukan dengan mengumpulkan data langsung dari para pendaki, pengelola, dan masyarakat sekitar. Selanjutnya, pada tahap define, peneliti merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil pengumpulan data. Tahap ideate digunakan untuk menghasilkan berbagai ide kreatif sebagai solusi dari permasalahan yang telah dirumuskan. Ide-ide tersebut lalu disaring dan dikembangkan menjadi dasar rancangan visual.

Tahap prototype dilaksanakan dengan membuat model desain sign system dalam bentuk sketsa hingga mockup digital, yang kemudian dievaluasi dalam tahap test. Dalam tahap uji coba ini, prototipe disebarluaskan secara daring kepada para pendaki agar mereka dapat memberikan tanggapan atas efektivitas desain tersebut. Seluruh proses bertujuan untuk menghasilkan rancangan sign system yang informatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan, serta memperbaiki sistem penunjuk arah yang sebelumnya belum optimal di Jalur Torean.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahap empathize yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara langsung. Pengamatan dilakukan secara langsung di jalur pendakian Torean, Gunung Rinjani, untuk mengidentifikasi kondisi nyata di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa jalur ini masih minim informasi penunjuk arah yang memadai. Untuk memperkuat data, wawancara dilakukan kepada empat kelompok berbeda yaitu pendaki, pengelola taman nasional, pemandu lokal, dan masyarakat sekitar. Semua pihak memberikan pandangan yang beragam namun saling melengkapi terkait kebutuhan sistem tanda di jalur tersebut.

Penelitian juga mengandalkan dokumentasi sebagai pelengkap informasi. Dokumentasi berupa foto kondisi jalur dan papan informasi yang ada di lapangan menunjukkan bahwa keberadaan sign system sangat terbatas dan kurang representatif. Untuk melengkapi pemahaman, survei dalam bentuk kuesioner disebarakan kepada 50 orang pendaki yang pernah menjelajahi jalur Torean. Hasil survei mengungkapkan bahwa mayoritas pendaki mengalami kesulitan dalam menemukan arah atau informasi yang relevan saat berada di jalur tersebut.

Berdasarkan kuesioner, sebanyak 65,2% responden mengaku kesulitan dalam menemukan informasi arah jalur. Sementara itu, kebutuhan informasi yang paling diharapkan oleh para pendaki mencakup informasi arah, jarak tempuh, spot penting, keselamatan, serta peraturan pendakian. Fakta ini memperkuat urgensi pengembangan sign system yang fungsional dan informatif. Tahapan define kemudian dilakukan untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi oleh pengguna, yang diformulasikan ke dalam problem statement dan point of view.

Permasalahan utama yang dirumuskan adalah kurangnya sistem tanda yang mampu memenuhi kebutuhan informasi, navigasi, dan keselamatan pendaki. Penyelesaiannya diarahkan pada perancangan sign system yang tidak hanya fungsional dan ramah lingkungan, tetapi juga mengusung unsur budaya lokal. Tujuannya adalah menciptakan desain yang tidak sekadar menjadi penunjuk arah, tetapi juga memperkuat identitas visual dan nilai estetika kawasan wisata alam.

Pada tahap ideate, peneliti mulai menggali solusi desain dengan menggunakan metode mind mapping. Teknik ini membantu mengorganisir ide-ide secara visual dan sistematis. Dari hasil mind mapping, diperoleh tiga elemen utama sebagai dasar konsep desain, yaitu rumah adat Sasak, burung celepuk Rinjani, dan motif songket Lombok. Ketiga elemen ini dipilih karena merepresentasikan kekhasan budaya dan keunikan visual kawasan pendakian Torean.

Dari hasil pemetaan ide tersebut, konsep visual dalam bentuk moodboard kemudian dirancang untuk menentukan arah estetika desain. Konsep ini menekankan kesederhanaan, keterbacaan, dan konsistensi bentuk visual. Penggunaan bentuk geometris, tipografi yang jelas, dan warna yang harmonis menjadi dasar perancangan. Selain itu, motif tradisional dan simbol lokal digunakan sebagai ornamen agar desain sign system dapat berfungsi ganda sebagai penanda sekaligus objek visual yang menarik.

Tahap prototype menjadi fase realisasi dari ide-ide yang telah digagas sebelumnya. Desain awal diwujudkan dalam bentuk sketsa yang dibuat secara manual menggunakan media kertas. Sketsa ini mencakup berbagai jenis tanda, seperti directional, informational, orientational, identificational, dan regulatory signs. Masing-masing sketsa menggambarkan fungsi dan konsep estetika yang relevan dengan konteks jalur Torean.

Sketsa yang telah dibuat kemudian dialihwujudkan ke dalam bentuk digital menggunakan perangkat lunak desain Adobe Illustrator. Proses digitalisasi dilakukan

dengan teknik tracing, pembuatan grid, dan pengaplikasian prinsip golden ratio untuk memastikan proporsi yang seimbang dan harmonis. Tahapan ini juga mencakup pewarnaan dengan skema warna utama seperti oranye, putih, coklat, dan merah yang memiliki makna simbolik dan kontras tinggi untuk kebutuhan keterbacaan.

Setelah proses digitalisasi, elemen-elemen desain seperti ikon, teks, motif, dan keterangan disatukan dalam satu kesatuan desain. Penyusunan elemen ini dilakukan dengan memperhatikan keterbacaan, fungsi informasi, serta daya tarik visual. Ikon burung celepuk, misalnya, digunakan sebagai simbol khas yang memperkuat identitas visual kawasan. Elemen-elemen ini juga dipertimbangkan agar dapat dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk wisatawan asing.

Tahap final desain menghasilkan bentuk sign system yang tidak hanya memberikan informasi arah, tetapi juga memperkuat karakter visual jalur Torean. Bentuk papan diinspirasi dari rumah adat Sasak dan dihiasi motif songket, dengan tipografi yang mudah dibaca dalam berbagai kondisi. Desain ini diharapkan dapat membantu navigasi pendaki sekaligus memberikan pengalaman estetis yang memperkaya perjalanan wisata mereka.

Untuk menguji desain, peneliti membuat mockup sebagai simulasi visual dalam skala nyata. Mockup ini digunakan untuk mengevaluasi visualisasi akhir dari desain sebelum benar-benar diterapkan di lapangan. Lewat mockup, elemen seperti ukuran huruf, warna, dan struktur papan dapat diuji untuk melihat efektivitasnya secara langsung. Selain itu, mockup juga berfungsi sebagai media komunikasi visual kepada pihak terkait untuk mendapatkan umpan balik.

Setelah proses perancangan selesai, tahap testing dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 12 pendaki yang telah berpengalaman di jalur Torean. Penilaian dilakukan terhadap keterbacaan, kejelasan ikon, pemilihan warna, dan fungsi dari setiap jenis tanda. Sebagian besar responden menyatakan bahwa tanda-tanda dalam desain baru sangat jelas dan membantu dalam navigasi jalur pendakian.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa 83% responden merasa desain sign system ini meningkatkan keselamatan dan kenyamanan saat mendaki. Namun, terdapat beberapa masukan seperti ukuran huruf yang perlu diperbesar pada papan arah, dan perlunya ikon tambahan untuk memperjelas informasi tertentu seperti area licin. Mayoritas responden juga menyatakan bahwa desain ini mencerminkan identitas budaya lokal.

Umpan balik dari responden sangat positif, baik dalam hal desain visual, fungsi navigasi, hingga representasi budaya lokal. Sign system dianggap berhasil menyampaikan informasi penting secara efektif dan menjadi daya tarik tersendiri di jalur pendakian. Keberadaan desain ini diharapkan menjadi pelengkap yang meningkatkan kualitas wisata alam dan menjaga keselamatan para pengunjung.

Secara keseluruhan, desain sign system yang dirancang melalui pendekatan design thinking dinilai efektif, responsif terhadap kebutuhan pengguna, dan memperhatikan keberlanjutan serta kearifan lokal. Rangkaian proses dari tahap empati hingga pengujian memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana desain dapat memecahkan masalah nyata di lapangan. Penelitian ini memberikan kontribusi tidak hanya dalam ranah desain komunikasi visual, tetapi juga dalam pengelolaan wisata berbasis konservasi dan budaya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa perancangan sign system TNGR jalur toorean yang dilakukan dengan metode design thinking yang dimulai dengan empathize mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi pendaki di Jalur Torean melalui observasi langsung, wawancara dengan pendaki, pengelola, pemandu gunung, serta

masyarakat lokal. Selain itu, data dikumpulkan melalui dokumentasi dan kuesioner. Define Melakukan analisis perumusan masalah-masalah yang ditemukan dari pendaki saat melakukan pendakian di jalur toeran lalu menggabungkan temuan solusi solusi yang tepat untuk mengatasi setiap permasalahan. Ideate melakukan mind mapping untuk menghasilkan ide-ide terbaik untuk menghasilkan konsep visual dalam menyelesaikan kebutuhan pendaki. Prototype ide-ide yang dihasilkan kemudian di proses digitalisasi untuk menghasilkan karya sign system dalam bentuk mockup yang lengkap. Testing merupakan tahap uji coba mockup sign system untuk mendapatkan hasil yang tepat dalam memenuhi kebutuhan pendaki di gunung rinjani jalur toeran.

Dari hasil pengujian secara keseluruhan, perancangan sign system ini dinilai cukup efektif dan diterima dengan baik oleh para pendaki. Sebagian besar responden merasa tanda-tanda ini membantu dalam navigasi jalur, meningkatkan keselamatan pendaki, dan menyampaikan informasi dengan jelas maupun lengkap. sehingga desain ini mencerminkan budaya dan identitas gunung rinjani jalur toeran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, R. (2023). endaki Gunung Rinjani Tawas Terjepit di Goa Susu. Retrieved from <https://lombok.tribunnews.com/2023/11/02/pendaki-gunung-rinjani-tawas-terjepit-di-go-susu>
- I Gusti Ketut. (2022). Diduga Kelelahan, Pendaki Asal Jakarta Jatuh di Jalur Torean Rinjani. Retrieved from <https://www.detik.com/bali/nusra/d-6222376/diduga-kelelahan-pendaki-asal-jakarta-jatuh-di-jalur-torean-rinjani>
- Kanata, B. (2020). Pengolahan Sinyal Geomagnetik di Regional Lombok dengan Metode Fraktal. *Dielektrika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.29303/dielektrika.v7i1.215>
- Novianti. (2021). 6 Jalur Pendakian Gunung Rinjani Yang Resmi. Retrieved from <https://kataomed.com/gunung/6-jalur-pendakian-gunung-rinjani-yang-resmi>
- rinjaninationalpark.id. (2024). sejarah taman nasional gunung rinjani. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.rinjaninationalpark.id/sejarah-tngr>
- Unesco.org. (2018). Rinjani Lombok. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.unesco.org/en/mab/rinjani-lombok>
- Aristantie, Fiki. (2011). Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni
- Djuliansyah, Irgan. 2012. Laporan pengantar Tugas Akhir Perancangan Sign System Stasiun Televisi TVRI Jawa Barat. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung: Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia
- Dr. Juliansyah Noor. (2019). 濟無 No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699
- Hananto, Brian Alvin. 2017. “Tahapan Desain Sistem Tanda Interior Mini Mart (Studi Kasus: Wayfinding & Placemaking Signage FMX Mart).” *Jurnal Dimensi DKV* 2 (2): 135–50.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Piliang, Y.A. (2008). *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Riswandi. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Rohim, Syaiful. (2009). *Teori Komunikasi: Perspektif Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sachari, A. dan Sunarya, YY. (2000). *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit Safanayong, Yongky.
2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual: Hakika*. Yogyakarta: Andi.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT. Buana Printing.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2006.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual : “Teori dan Aplikasi”*. CV. Andi Offset Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). *Komunikasi visual*.
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>.